

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagian besar siswa beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang paling sulit jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Hal ini dapat diketahui dari hasil nilai evaluasi matematika yang cenderung lebih rendah dibanding dengan hasil nilai evaluasi mata pelajaran yang lain. Anggapan tersebut dapat mempengaruhi mental siswa yang dapat menimbulkan sikap negatif siswa, antara lain siswa enggan untuk mengikuti pelajaran matematika, takut, dan benci jika ada jadwal matematika. Bahkan kebencian siswa tidak hanya pada mata pelajaran, tetapi juga pada guru yang mengajar.

Anggapan tersebut biasanya terjadi pada siswa yang memiliki kemampuan rendah sehingga dalam pikirannya seolah-olah tidak ada kemungkinan bahwa dirinya dapat menguasai matematika serta dapat bersaing dengan siswa yang memiliki kemampuan yang lebih tinggi.

Kemampuan di dalam suatu kelas tidak jauh berbeda dengan kehidupan pada satu keluarga atau organisasi di mana antara anggota yang satu dengan yang lain memiliki sifat dan karakter yang berbeda dan unik. Begitu juga dalam suatu kelas yang terdiri dari kurang lebih empat puluh anak, maka dari jumlah tersebut memiliki sifat serta karakter yang berbeda dalam tanggapan terhadap matematika. Ada yang menganggap bahwa matematika itu sulit, cukup sulit, mudah dan bahkan ada yang menganggap mudah sekali.

Anggapan siswa yang bersifat negatif tersebut, bagi seorang guru jangan dijadikan sebagai suatu hambatan yang permanen, tidak dapat diubah atau bersifat kekal. Akan tetapi, hal tersebut merupakan sebuah tantangan yang harus dihadapi dan diselesaikan agar menjadi lebih baik dari sebelumnya. Begitu juga sifat dan karakter dari siswa yang beragam tersebut merupakan sebuah tantangan bagi guru sehingga dalam pelaksanaannya dapat menyenangkan agar menghasilkan prestasi yang menakjubkan. Hal tersebut sangat dipengaruhi oleh bagaimana seorang guru mengajarkan matematika kepada siswa.

Mengajar pada hakikatnya adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik atau suatu usaha yang dilakukan oleh guru agar terjadi aktivitas peserta didik untuk bisa berubah menjadi individu yang lebih sempurna (Surtikanti, dkk, 2008:18). Kegiatan mengajar tidak akan bisa berlangsung dengan baik tanpa didukung oleh strategi pembelajaran yang tepat. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan peserta didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan (Surtikanti, dkk, 2008:28). Di dalam strategi pembelajaran tersebut meliputi metode ataupun model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran sehingga dapat mendorong siswa lebih kreatif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, kebanyakan seorang guru masih mengidolakan model pembelajaran konvensional yang cenderung lebih mudah dan tidak membutuhkan keterampilan khusus bagi guru untuk menerapkannya. Padahal model pembelajaran ini tidak memberikan stimulus kepada siswa untuk aktif dan kreatif.

Hasil wawancara dan pengamatan yang dilaksanakan oleh peneliti pada 1 Juni 2013 terhadap guru dan siswa kelas VB SD IT Abu Bakar Ash Shidiq menunjukkan bahwa tingkat kreativitas belajar siswa kelas VB SD IT Abu Bakar Ash Shidiq tergolong rendah. Kreativitas belajar berdampak siswa jenuh dan tidak tertarik belajar matematika. Rasa jenuh dan tidak tertarik belajar matematika ini akhirnya juga berdampak pada hasil belajar siswa kurang memuaskan, yakni hanya mencapai nilai rata-rata 63,47. Oleh karena itu, peneliti akan meningkatkan kreativitas belajar matematika melalui strategi pembelajaran jigsaw.

Dalam strategi pembelajaran jigsaw, kelas dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota yang heterogen. Bahan pembelajaran disajikan dalam teks bervariasi dan tiap siswa diberi tanggung jawab mempelajari bahan pembelajaran tersebut. Tiap anggota dari kelompok yang memiliki tanggung jawab bahan pembelajaran yang sama berkumpul membentuk tim ahli untuk berdiskusi dan memecahkan permasalahan.

Pada mata pelajaran matematika banyak materi pelajaran yang dianggap sukar, salah satunya adalah operasi bilangan bulat. Secara umum, operasi bilangan bulat dikerjakan dengan garis bilangan saja. Hal ini yang membuat anak jenuh dan kesulitan membedakan operasi bilangan bulat. Untuk menanggapi permasalahan tersebut, strategi pembelajaran jigsaw menjadi salah satu alternatif untuk mempelajari operasi bilangan bulat secara variatif. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika materi operasi bilangan bulat pada siswa kelas VB SD IT Abu Bakar Ash Shidiq tahun 2013/2014, peneliti mencoba untuk menerapkan strategi pembelajaran jigsaw.

B. Pembatasan Masalah

1. Pembelajaran matematika di kelas VB SDIT Abu Bakar Ash Shidiq semester I tahun 2013/2014
2. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah jigsaw
3. Aspek yang akan ditingkatkan adalah kreativitas belajar matematika

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, perumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah penerapan strategi pembelajaran jigsaw dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika pada siswa kelas VB SDIT Abu Bakar Ash Shidiq tahun 2013/2014?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika melalui strategi pembelajaran jigsaw pada siswa kelas VB SDIT Abu Bakar Ash Shidiq tahun 2013/2014.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan pengetahuan baru kepada guru dalam perbendaharaan strategi pembelajaran sehingga guru dapat menggunakan pendekatan pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Meningkatkan daya tarik dan motivasi siswa dalam mempelajari operasi bilangan bulat
- 2) Mempercepat pemahaman siswa dalam pokok bahasan operasi bilangan bulat
- 3) Meningkatkan keaktifan dan tanggung jawab siswa
- 4) Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pokok bahasan operasi bilangan bulat
- 5) Menguasai keterampilan berdiskusi, bermusyawarah, dan kerja sama

b. Manfaat bagi guru

- 1) Meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran
- 2) Menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang materi, menyampaikan isi serta memudahkan proses pembelajaran
- 3) Memberikan kesempatan pada siswa untuk bertatap muka dan mengemukakan pendapatnya secara bebas tanpa mengabaikan aturan-aturan diskusi.
- 4) Mempermudah guru dalam melibatkan dan mengontrol keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

c. Manfaat bagi sekolah

- 1) Dengan meningkatkan prestasi siswa, maka dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
- 2) Proses pembelajaran di sekolah lebih bervariasi.

- 3) Dengan adanya penelitian ini, pihak sekolah lebih mudah untuk mendorong guru untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran

d. Manfaat bagi peneliti

- 1) Memberikan sumbangan pikiran dalam rangka penanaman khasanah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan studi matematika
- 2) Memberi tambahan wawasan terhadap peneliti sehingga lebih mantap dalam menjalankan tugas
- 3) Dapat meningkatkan profesionalisme dan dedikasi guru sekaligus pendidik di sekolah untuk lebih mengembangkan teknik-teknik pembelajaran